LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - DICEMBRE 2013

90

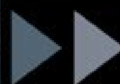
HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

LIGHTNING RETURNS™ FINAL FANTASY® XIII

IN QUESTO NUMERO



DEAD RISING 3



NFS RIVALS



RYSE



GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

NUMERO 90
DICEMBRE 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

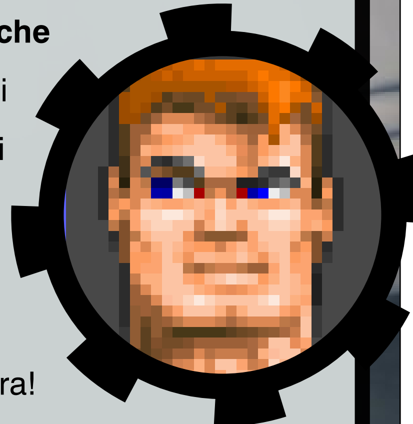
HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

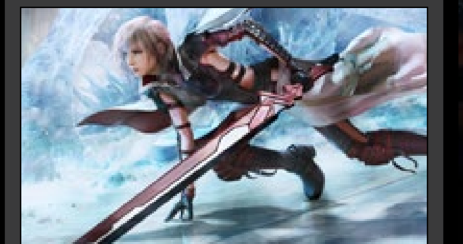


Novanta e non sentirli: parliamo dei numeri di GAME, che questo mese raggiungono un nuovo traguardo. Otto anni di pubblicazione per una rivista gratuita che si occupa di videogiochi non sono pochi e speriamo davvero che in futuro possano essere ancora molti di più. Festeggiamo questo successo insieme alle console di nuova generazione, che sono state accolte da pubblico in maniera entusiastica. E nel frattempo... buon anno e buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!



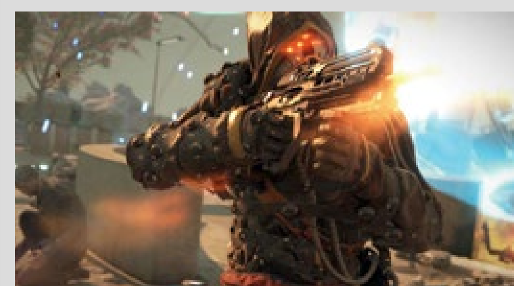


XBOX ONE E PS4: UN VERO SUCCESSO!

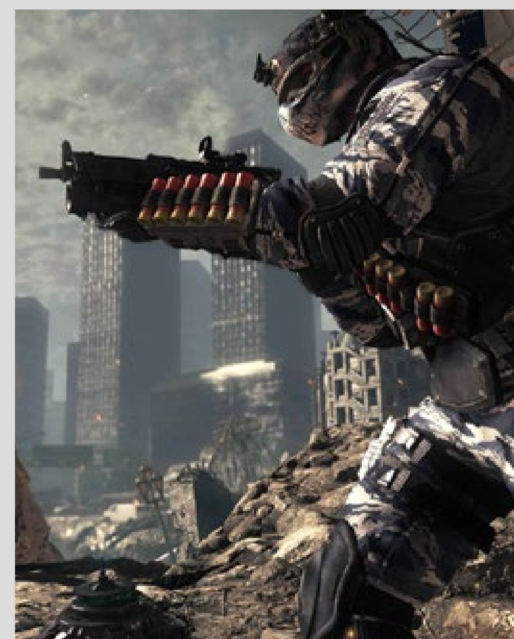
Dati di vendita eccezionali per le nuove console Microsoft e SONY

La next-gen è arrivata: a distanza di poche settimane non potevano mancare i dati di vendita di **Xbox One** e **PlayStation 4** nel mercato **USA**. Dimentichiamoci quanto dichiarato dai vari analisti, che prevedevano scarsi risultati per via della crisi: le nuove piattaforme si sono rivelate una vera manna dal cielo. **PS4** batte **Xbox One** ma la Console **Microsoft** ha una media settimanale di vendita più elevata: secondo **NPD**, l'ente internazione che ha effettuato le rilevazioni, si parla di 1,2 milioni di pezzi per **SONY** e di un milione per la casa di **Redmond**. Numeri davvero da capogiro e che lasciano ben sperare per il 2014: ma riuscirà **Microsoft** ad effettuare il sorpasso?











SPARTAN SULLA ONE!

Lo spin-off di Halo arriva su console...

Microsoft ha svelato la data di uscita di Halo: Spartan Assault, lo spin-off della serie rilasciato originariamente su **Windows 8** e **Windows Phone 8**. Il titolo sarà rilasciato il 24 Dicembre per **Xbox One**, mentre la versione **360** arriverà a gennaio del prossimo anno. Niente male: ma a quando un nuovo capitolo completo?





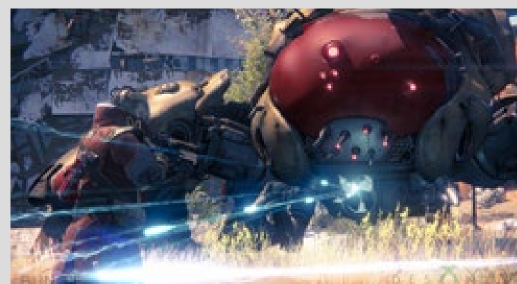
TOUKIDEN A FEBBRAIO!

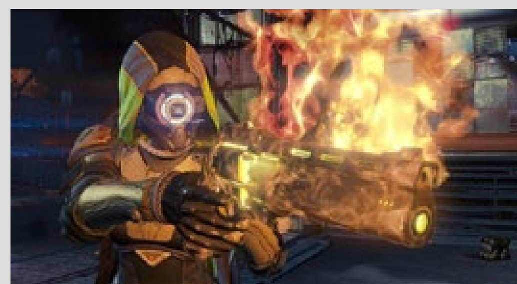
In Europa dopo il successo giapponese...

Dopo l'ampio consenso riscosso tra i videogiocatori nipponici, **Toukiden: The Age of Deamons** si prepara al suo debutto occidentale per il 14 Febbraio 2014. Ad accompagnarne l'uscita troveremo dei bonus pre-order che cambieranno da rivenditore a rivenditore, come corazze ed equipaggiamenti.







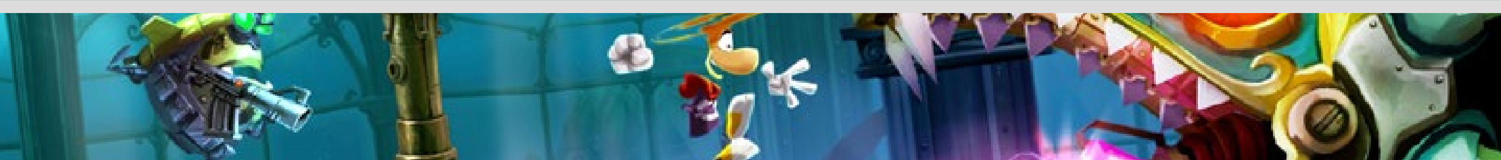


BUNGIE ANNUNCIA L'USCITA DI DESTINY

L'atteso titolo è previsto su console per il 9 settembre 2014

L'Finalmente tutti i rumors e le speculazioni riguardanti la data di uscita di **Destiny**, l'atteso e ambizioso progetto di **Bungie**, possono considerarsi chiusi: a mettere fine alle tante parole sprecate è stata proprio la stessa **software house**, ufficializzando la data di uscita definitiva: 9 settembre per **PS4**, **Xbox One**, **PS4** e **360**. Il titolo, atteso per la primavera, ha visto slittare la data di uscita a causa del prolungamento dei lavori di sviluppo. Quello che è certo è che il nuovo **sparatutto** sarà senza dubbio un vero capolavoro annunciato!





RAYMAN LEGENDS SU PS4 E XBOX ONE

Versione migliorata per le nuove console di Microsoft e SONY

Ubisoft ha annunciato che l'ottimo Rayman Legends sarà rilasciato su **PlayStation 4** e **Xbox One** il prossimo 27 febbraio. I miglioramenti saranno legati al comparto tecnico, ora ancora più raffinato, e all'eliminazione dei caricamenti tra una zona e l'altra. Inoltre sono state pensate delle piccole esclusive, come sfide speciali e l'uso del **touch pad**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG / USCITA: 14 - 02 - 2014

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII


ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**



Tra pochi mesi uscirà Lightning Returns, ultimo capitolo di questo tredicesimo episodio. Da quanto visto, dopo aver assistito ad una prima presentazione in **CG**, ci ritroveremo nei panni di **Lightning** intenta ad affrontare dei mostri in una sorta di teatro. Il sistema di combattimento è stato rinnovato e questa volta si basa sulla concatenazione di attacchi e vestiti: potremo cambiare continuamente gli abiti della nostra eroina, ottenendo un pattern di attacchi, elementari e non, sempre differenti, per rendere le battaglie molto varie e dinamiche. Purtroppo il livello di difficoltà sembra piuttosto basso, riducendo i combattimenti a un continuo cambio di armature fino ad ottenere la vittoria sul nemico. Dal punto divista degli scontri si riscontra una somiglianza con **Kingdom Hearts**, quindi più azione e meno ragionamenti, mentre da quello dell’esplorazione la situazione sembra essere decisamente peggiorata: vie secondarie e tesori nascosti oramai sono un lontano ricordo. C’è ancora tempo per l’uscita: speriamo dunque che **Square-Enix** riesca a migliorare gli aspetti più discutibili...







DEAD RISING 3

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Dead Rising è stata una serie che per certi aspetti ha gettato benzina su fuoco agli zombie games: e la quantità strabordante di non-morti ne ha decretato il successo mondiale. I due capitoli di **Capcom** hanno preso letteralmente in giro la dramamticità di un'epidemia **zombie**, rendendo i protagonisti il più delle volte delle variabili impazzite, quasi divertite a farsi strada tra i nemici con gli stratagemmi bellici più disparati ed improvvisati. In tal senso **Frank West**, più che **Chuck Greene**, è riuscito a rendere l'idea di un protagonista assolutamente fuori sincro rispetto agli avvenimenti narrati. Ma cosa accade nel terzo episodio? **Nick Ramos** è un carrozziere dal carattere non certo forte,



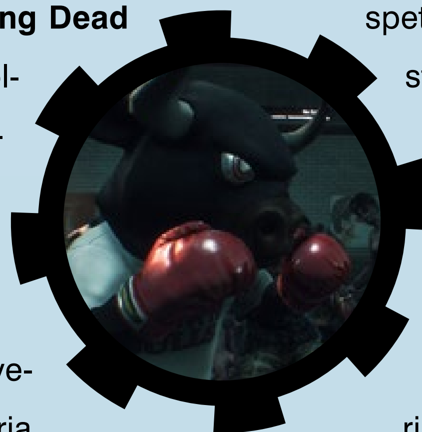








tanto che ci si stupisce fin da subito di come sia riuscito a sopravvivere all'epidemia ormai già da qualche giorno: insomma, **Nick** non è il classico protagonista di **Dead Rising**. I veri folli questa volta sono i comprimari, alleati oppure cattivi di turno, che aiuteranno o importuneranno il giocatore per tutto il corso dell'avventura e che, a dirla tutta, sono loro i veri protagonisti del gioco. Nonostante l'apporto di follia pura che il gioco sa dare, la trama principale è del tutto accessoria, con scene alla **Walking Dead** che vi faranno storcere più di una volta il naso. Piacevole scoperta è l'esistenza di una **co-op** che copre interamente tutto il gioco. Il miglior amico di **Nick**, ovvero **Dick**, è un camionista non particolarmente sveglio. E di lui, nel corso dell'intera storia,



perderemo presto le tracce, tanto da farci sospettare che la modalità cooperativa sia stata implementata solo all'ultimo. Il **gameplay** è sostanzialmente quello presente in tutta la serie, con la possibilità di creare sempre nuove armi grazie all'ingegno meccanico di **Nick**, che ogni volta riuscirà a soprenderci con armi dal gusto alquanto bizzarro ma di progressiva efficacia crescente. E creare nuove armi si rivelerà sopratutto una necessità, dal momento che ognuna si rovinerà progressivamente: ci troveremo dunque spesso a girovagare per la mappa alla ricerca di armi di fortuna, ovviamente fino ad esaurimento scorte. L'utilizzo dei veicoli permette stragi semplicemente impensabili in passato, senza contare la grande regione che potremo





esplorare strada facendo, ma difficilmente il titolo vi spronerà a giocarlo tutto in un soffio. Tecnicamente parlando **Dead Rising 3** ha ben poco di **Next-gen**: continui cali di **frame rate**, **texture** di paesaggi spesso in bassa risoluzione ed un aspetto generale che cerca di stupire più il giocatore per la quantità dei contenuti piuttosto che per la qualità. Il doppiaggio nostrano è discreto, ma nettamente inferiore a **Ryse**: nulla nel complesso di sgradevole, ma il titolo non sarebbe stato poi così stato insensato anche su 360, vista l'assenza di peculiarà tecniche che rendano il porting particolarmente proibitivo. **Dead Rising 3** è un gioco divertente e decerebrato, da affrontare soprattutto in compagnia.
La narrazione, per quello che conta nella serie, è decisamente inferiore ai due capitoli precedenti ed in generale gli stessi personaggi chiamati in causa come comprimari non lasciano il segno come in passato. L'assenza del tedioso timer per molti è una benedizione, ma personalmente trovo che abbia tolto un po' di quella tensione che costringeva a ragionare costantemente sul da farsi. Nonostante ciò, la **co-op** rende il gioco particolarmente divertente: e questo, tra i titoli più recenti, resta uno dei pregi migliori.



VERSIONE: XBOX ONE

PUBLISHER: CAPCOM
SVILUPPO: CAPCOM
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*63*
Sonoro	*77*
Giocabilità	*86*
Longevità	*88*

COMMENTA

GLOBALE **79**

SUPER MARIO 3D WORLD

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

L'icona per eccellenza dei videogiochi è rappresentata dal baffuto idraulico made in Nintendo. Visto il suo curriculum, formato da innumerevoli successi e capolavori, non potevamo non aspettare con ansia il suo approdo su **Wii U**. Dopo l'enorme successo della serie **Galaxy**, Mario torna con i piedi per terra abbandonando le atmosfere spaziali che avevano caratterizzato i due splendidi capitoli precedenti e introducendo qualche novità interessante. Gli sviluppatori, capeggiati dall'estro di **Myamoto**, hanno pensato di aggiungere nuove abilità, personaggi e una soluzione **multiplayer** davvero succosa. Partiamo dalle prime: tra i vari **power-up** spicca la riuscitissima quanto simpatica





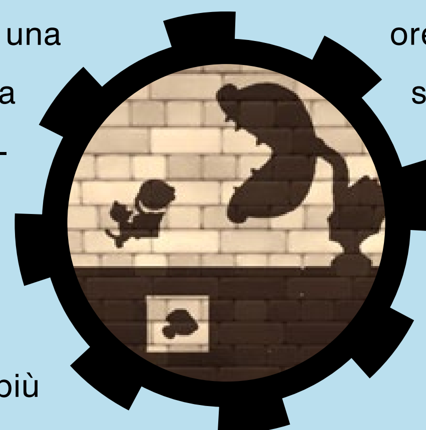
Cat Suit, ovvero la trasformazione in gatto, che permette di aggrapparsi alle pareti e scalarle in verticale. Ma sarà anche possibile... duplicare i protagonisti! Grazie alle ciliegie nascoste nei livelli raddoppieremo il numero dei personaggi che stiamo controllando, in modo da aumentare la forza d'attacco e la possibilità di recuperare bonus. Altra introduzione significativa è rappresentata dalla possibilità di sfruttare la bellezza di quattro personaggi diversi: **Mario**, **Luigi**, la principessa **Peach** e il simpatico **Toad**, ciascuno ovviamente caratterizato da abilità differenti. Nello specifico, a parte le planate di **Peach** o i salti più lunghi effettuabili da **Luigi**, è stato posto l'accento su Toad: gli sviluppatori hanno progettato alcuni livelli nei quali il funghetto dovrà completare il percorso... senza saltare! Insomma, un mix perfetto che ogni amante dei platform game saprà davvero apprezzare. Inoltre, la possibilità di giocare con quattro amici contemporaneamente migliora di parecchio l'esperienza di gioco. Chi poi completa gli stage ottenendo il maggior numero di punti ottiene una corona che, se indossata senza perderla per tutto il livello successivo, aumenta il punteggio del giocatore: peccato che gli altri compagni di squadra possano rubarla, rendendo il gameplay molto più competitivo del previsto. Tutto ciò richiama in pieno lo stile giocoso e spiritoso che **Nintendo** ha da sempre voluto veicolare nella testa dei suoi fan e, lo ammet-







tiamo senza remore, l'obiettivo è ancora centrato alla grande. Unico pezzo mancante in questo splendido quadro è rappresentato dal **multiplayer online**, pecca che ci farà godere della compagnia di amici e parenti solo in locale. Tecnicamente **Super Mario 3D World** offre uno scenario di grande impatto: per la prima volta il **Wii U** ci ha dato la possibilità di ammirare un Mario in alta definizione e la gioia visiva è assolutamente coinvolgente. I maestri del **level design** hanno ancora una volta dimostrato che la potenza grafica senza possedere l'arte nel saper confezionare uno stage è nulla. Anche il Sonoro non è da meno e gli effetti audio, legati agli splendidi arrangiamenti orchestrati, vi porteranno via più di un sorrisetto complice. Anche la longevità offre il suo buon biglietto da visita, offrendo numerose ore di gioco tra i livelli disponibili e gli extra da scoprire. Eh sì ragazzi, **Nintendo** non si smentisce mai e con questo nuovo **Super Mario 3D World** conferma di essere ancora una **software house** in grado di stravolgere gli equilibri del mercato videoludico. Inutile girarci intorno, **Mario** difficilmente sbaglia un colpo… piaccia o no, questa è la pura verità!



VERSIONE: WII-U

PUBLISHER: NINTENDO

SVILUPPO: NINTENDO

GENERE: PLATFORM

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*90*
Sonoro	*90*
Giocabilità	*92*
Longevità	*90*

COMMENTA

GLOBALE **92**



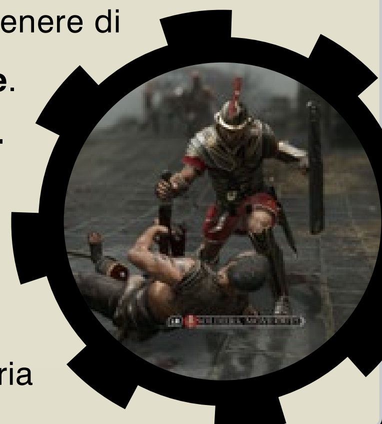
RYSE: SON OF ROME

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Ci sono giochi che per forza di cose devono esistere. Ryse è uno di questi: ci piace pensare, visti i commenti severi della critica, che non sia stato proprio compreso. In tanti sia aspettavano la classica **killer-app** per **One**, ma per quel genere di prodotti ci saranno momenti migliori, più lontani dal lancio della **console**. La priorità del titoli, infatti, era quella di dimostrare all'utenza che la **next-gen** esiste: e per farlo serviva un titolo muscolare, che non fosse per forza il solito **Forza** (gioco di parole terribile, lo ammetto). In tal senso **Ryse** è perfetto per questo singolare compito, farci sognare le prospettive che da qui in poi si aprono per i giocatori di tutto il mondo. La storia













ruota attorno a **Marius**, un centurione che ha fatto carriera nell'esercito romano. Attraverso una serie di avvenimenti rivivremo un grande flashback, che ci aiuterà a comprendere meglio le vicissitudini terribili che del nostro protagonista. La narrazione non ha colpi di scena incredibili ma ha una dote che non è affatto da disdegnare: sa essere sobria, non esageratamente pacchiana come un **300** o un **God of War** qualunque. La stessa linea di pensiero viene trasmessa al sistema di combattimento che rimane, sempre nei limiti del possibile e del godibile, realistico tendente al brutale. Ricorda quello già visto nella serie **Arkham** di **Batman**, ma le mosse risultano più immediate. Purtroppo alla lunga il **gameplay** tende a essere ripetitivo, in una campagna che non va oltre le sei ore scarse per essere completata. La grafica è sempre dettagliatissima ed in grado di stupire il giocatore a più non posso. Fa altrettanto piacere scoprire che anche il doppiaggio è all'altezza. Nonostante alcuni difetti, speriamo che il pubblico saprà premiare **Ryse** per l'intento che si è prefissato: saper intrigare il giocatore nell'immediato. Operazione riuscita: a conti fatti risulta il miglior titolo di lancio per la **next-gen**.



VERSIONE: XBOX ONE

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: CRYTEK

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*95*
Sonoro	*90*
Giocabilità	*60*
Longevità	*63*

COMMENTA

GLOBALE **77**

NEED FOR SPEED: RIVALS

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso





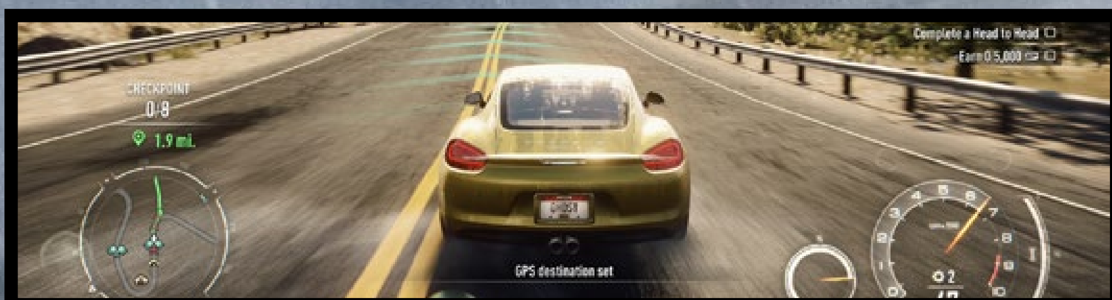
Era davvero ora di parlare di Killzone: Shadow Fall. La saga targata Guerrila è una di quelle che non si è mai creata una vera identità. Ad ogni lancio di una console **SONY**, **Killzone** è sempre stato lì, che poi il titolo di turno valesse i soldi dell'acquisto questo è un altro discorso. Il secondo capitolo rimane il migliore della serie, come feedback di pubblico e come vendite, mentre il terzo è stato un mezzo flop. Va da sé che **Shadow Fall**, non avesse il più facile dei compiti, ovvero riportare in auge una serie che in tutta onestà quel momento di libidine non l'ha purtroppo mai toccato se non sfiorato più e più volte. Sarà questa volta quella buona? Andiamo a scoprirlo insieme. Per



















prima cosa sono state mutate radicalmente le location e il tipo di **palette** grafica: gli ambienti scuri e aridi hanno lasciato spazio alla superficie luminosa di un nuovo pianeta. Ed è stato introdotto anche un approccio al gioco particolarmente **stealth**, rinforzato dalla presenza di un alleato **bot** piuttosto utile: scordatevi per fortuna un alleato in stile **Gears of War** e date il benvenuto ad un drone che neanche a dirlo fa le veci di **Elizabeth** di **BioShock Infinite**, ovvero un supporto continuo, ragionato e galvanizzante. Grazie alla sua presenza, le sequenze scriptate risultano incredibilmente divertenti ma soprattutto varie. Ma dove risiedono i problemi del nuovo **Killzone**? Questa volta sono proprio le sezioni **sparatutto** a rivelarsi incredibilmente standard. La maggior parte degli scontri a fuoco si tengono sulla breve/media distanza e quasi sempre risultano prevedibili. Le situazioni di gioco si ripetono in modo ciclico e non vi stupirete affatto se più di una volta vi troverete con una forte sensazione di deja-vù. **Killzone: Shadow Fall** è probabilmente il miglior prodotto della line-up di **PS4**: ma l'impressione è che, nel giro di qualche mese, verrà messo da parte in favore di titoli più blasonati.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SONY

SVILUPPO: GUERRILLA

GENERE: FPS

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	67
Sonoro	80
Giocabilità	60
Longevità	69

COMMENTA

GLOBALE 69



MARS 760: DUE GPU PER LE ALTE RISOLUZIONI!

Realizzata in formato Dual Slot, integra una memoria GGD55 da 4G

ARTICOLO completo

ASUS ha presentato la nuova Mars 760, una scheda grafica che utilizza due **GPU GeForce GTX 760**, per garantire prestazioni di gioco complessivamente più rapide del 14% della scheda **GeForce GTX Titan**. Prodotta in formato **Dual Slot**, include numerose tecnologie per un funzionamento più silenzioso, un maggior raffreddamento, un'alimentazione stabile e solide prestazioni. Grazie alla memoria video **GGDR5** da 4GB la scheda può beneficiare di ulteriore velocità, migliorando le sessioni di gioco a risoluzioni elevate. Il prezzo consigliato non è basso, 715,00 euro, ma le prestazioni sono indubbiamente garantite!







200 MILA APP PER IL WINDOWS PHONE STORE!

Nuovo traguardo per il repository di successo creato da Microsoft

ARTICOLO completo

Microsoft, in un post ufficiale, **ha fatto** sapere che il suo **Windows Phone Store**, il **repository** di **App** per il suo sistema operativo **mobile**, ha raggiunto il traguardo di 200.000 app. Lo **store** generebbe quotidianamente oltre dodici milioni di operazioni; una notizia, questa, che giunge poco tempo dopo che la società di **Redmond** annunciasse il milione e settecentomila di **download** giornalieri di **App** per il solo mese di ottobre 2013. Un risultato notevole, che certamente metterà in guardia l'agguerrita concorrenza!





PRESENTATO IL NUOVO SMARTPHONE PHABLET LG GX

Include le caratteristiche del modello G2 nel form factor del G Pro

ARTICOLO completo

LG ha presentato il nuovo smartphone LG GX, che racchiude le caratteristiche del modello **LG G2** nel form factor dell'**Optimus G Pro**. E' caratterizzato da un **display** da 5.5 pollici (1080 x 1920), processore **quad-core Snapdragon** 600, 2 GB di **RAM** e 32 GB di memoria interna. La fotocamera frontale è da 2,1 megapixel, mentre quella posteriore offre un sensore da 13. Al momento però non è stata confermata la distribuzione europea.

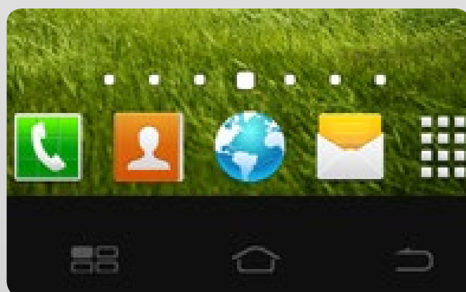




ND-400i: LA SOLUZIONE NODIS TRA PREZZO E QUALITA'

Un nuovo smartphone Dual Core basato sul sistema operativo Android 4.2

Nodis ha presentato lo smartphone ND-400i, forte di un processore 1.2GHZ(**MTK6572**) **Dual Core** e sistema operativo **Android 4.2**, il tutto ad un prezzo molto conveniente. Dispone di schermo **Touch Screen** a 800x480 **pixel**, nitido sia per le immagini che per il testo. **ND-400i** sarà disponibile nelle prossime settimane al prezzo di 129,90 euro.







ADJ PRESENTA LO STYLE TAB 10.1



Un dispositivo Android basato sulla tecnologia di Intel

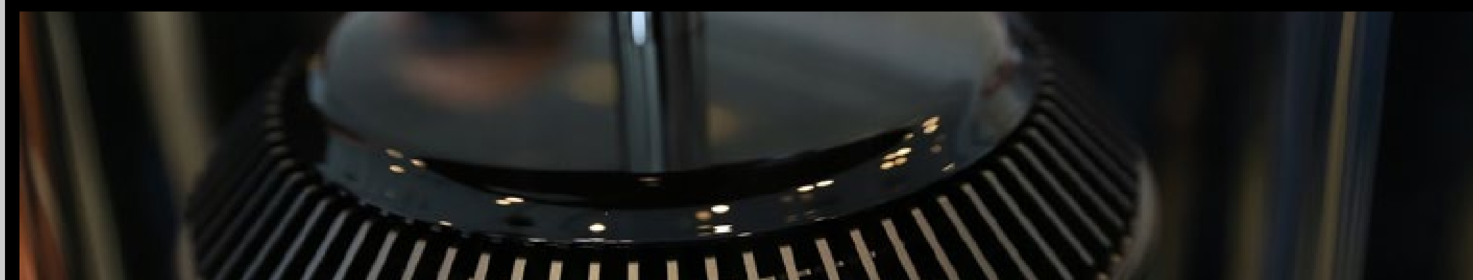
ADJ è pronta per lanciare sul mercato il nuovo Intel Style Tab 10.1", dispositivo **Android** di fascia media che supporta il processore **Atom Z2460** e **RAM** da 1 GB. Dotato di un pannello antiscivolo, si presenta con uno stile raffinato e minimale. Dispone infine di una memoria da **16 GB** espandibile.

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



PRIMI FEEDBACK DEL NUOVO MAC PRO

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



Chiunque si aspettava benchmark favolosi dai componenti del nuovo **Mac Pro** resterà soddisfatto: solo per la memoria flash sono stati registrati picchi a 920 MB/sec in lettura e 952 MB/sec in scrittura. Non solo: un gruppo di utenti che esegue video editing ha testato in **Final Cut Pro X** un filmato da 4K di risoluzione, applicando ben diciotto effetti in contemporanea: il **Mac Pro** non ha mostrato problemi a gestire il tutto! Possiamo dunque aspettarci fin da ora risultati sconvolgenti...





SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

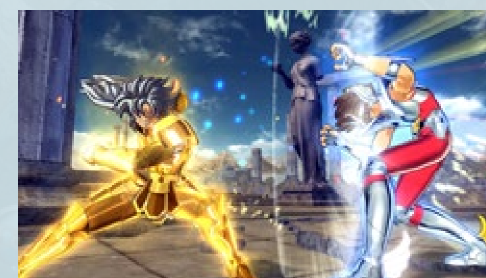


SAINT SEIYA BRAVE SOLDIERS

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Saint Seiya Brave Soldiers è un titolo che sembrava più promettente rispetto a **Battaglia del Santuario**. In realtà il risultato è quello di un picchiaduro incompiuto, con elementi del genere musou che non si sposano al meglio con l'idea di un **beat 'em up** vero e proprio. Se non fosse per il fascino indiscusso dei personaggi probabilmente rimarrebbe invenduto. D'altro canto, i contenuti fedeli alla saga, il roster e le armature disponibili lo rendono piacevole. Nel complesso, però, si poteva fare meglio.



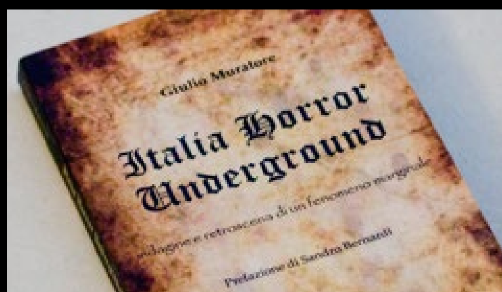


GLOBALE
7.0

ITALIA HORROR UNDERGROUND

RECENSIONE completa

Cesare Arietti









Quando si parla di horror tutti pensano al cinema che si realizza negli **Stati Uniti**, mentre si lascia all'Italia il solo merito di aver introdotto nel passato elementi di novità, con registi come **Mario Bava** o **Dario Argento**. Quello che però molti non sanno è che in realtà il genere non solo è ancora florido ma propone costamente opere di rilievo. A descrivere questo mondo arriva **Italia Horror Underground**, scritto dal talentuoso **Giulio Muratore** e introdotto da **Sandro Bernardi**, che ripercorre le produzioni nostrane con attenzione e dovizia di particolari. Il volume è diviso in due parti: nella prima sezione troviamo una definizione del genere, dove sono illustrati elementi come la produzione e la distribuzione, senza dimenticare il ruolo importante ricoperto dai festival e dalle riviste del settore. Nella seconda sono presi in esame i codici espressivi, evidenziando il forte legame con la letteratura, ma anche con la cronaca e persino i videogiochi. E proprio questo argomento è stato sviluppato in maniera interessante, raccontando lo sviluppo dei primi videogames e come da questi si sia arrivati al genere dei **Survival.** Il tutto attraverso le analisi di autori differenti che hanno approfondito l'argomento nel corso degli anni: da **Jay David Bolter** e **Richard Grusin**, passando per autori italiani come **Matteo Bittanti** e **Michele Giannone**. Il volume è dunque un compendio imperdibile tanto per gli appassionati quanto per i neofiti che si vogliono avvicinare ad un genere lontano dalle correnti **mainstream**.





Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

THE DUNGEON OF PAIN - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





FABULA NOVA

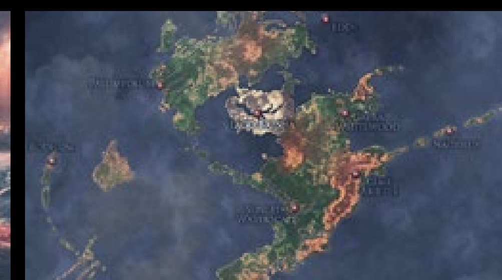
ARTICOLO completo
GDR Online

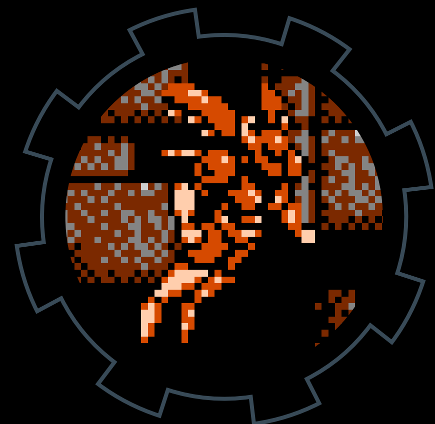
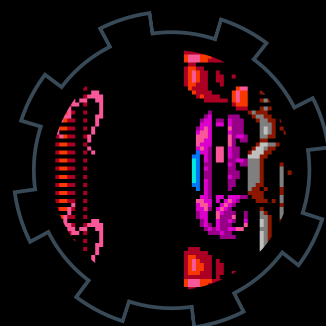
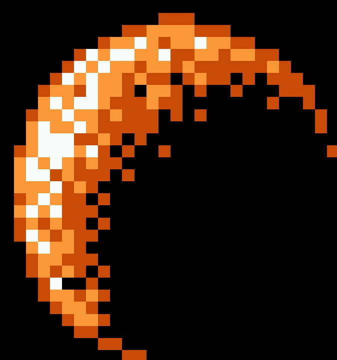
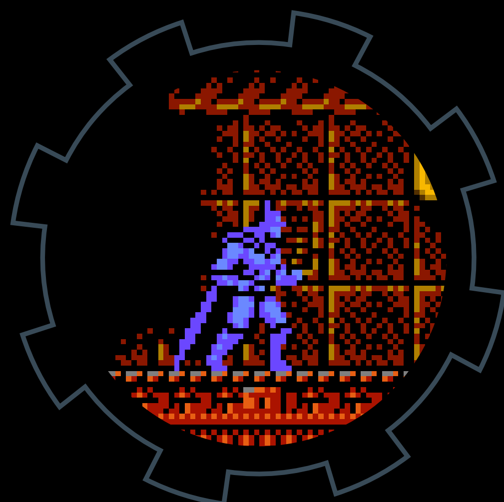
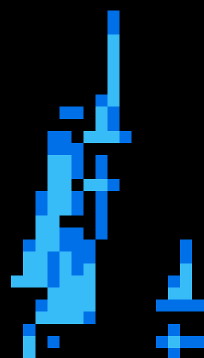
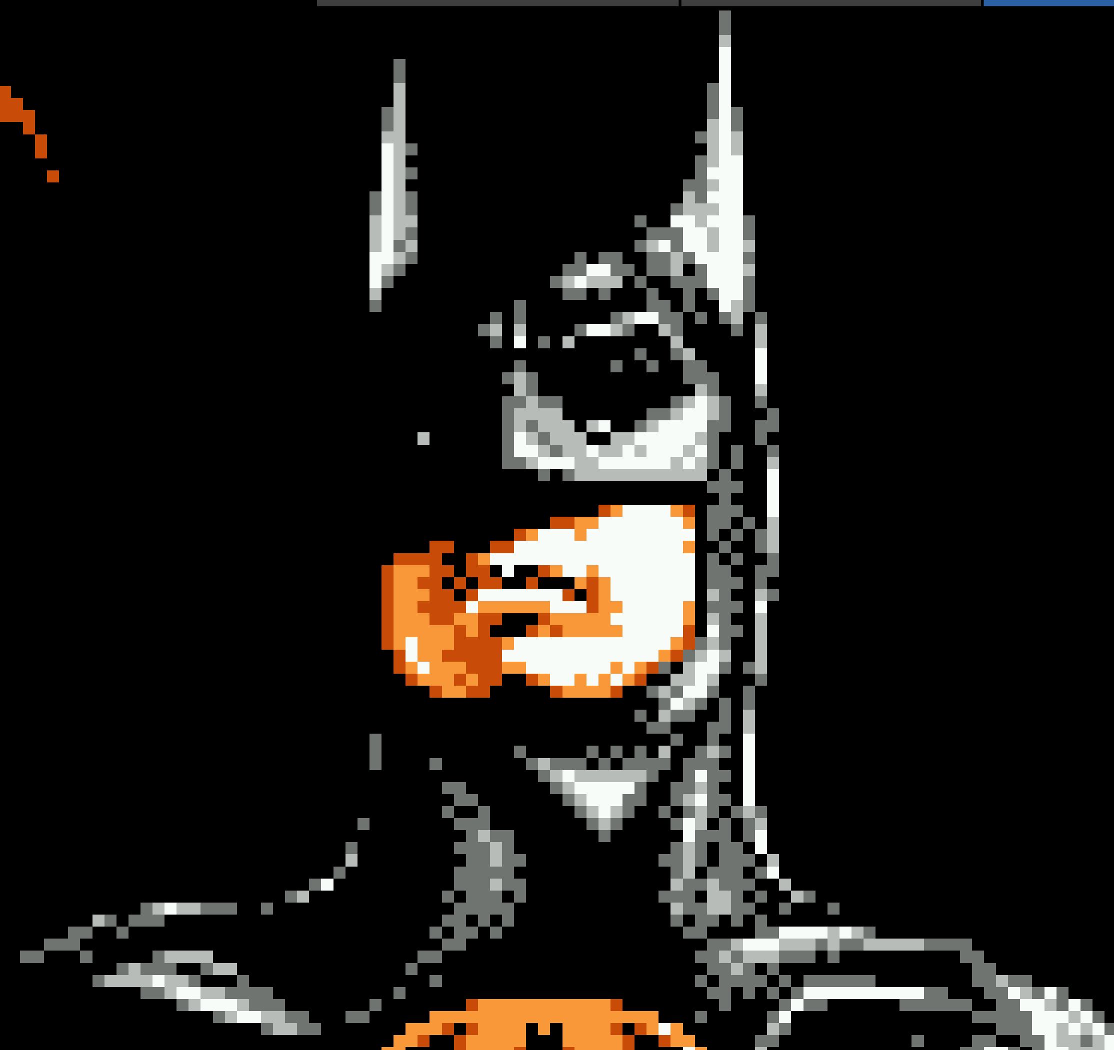
Gli appassionati di Final Fantasy XIII possono accomodarsi: arriva infatti un nuovo gioco **Play-by-Chat** che punta a ricreare il mondo creato da **Square-Soft**. E' sufficiente iscriversi al sito **http://fabulanova.rel.to** e personalizzare un personaggio per iniziare a rivivere le ambientazioni del popolare **RPG**. Sono trascorsi 1333 anni da quando **Lindzei** accolse una fetta di umanità nel **Paradiso Terrestre**: la vita sembra scorrere tranquilla, sia **Gran Pulse** che su **Cocoon**, nonostante i due luoghi siano ancora profondamente divisi. Eppure lontano dagli occhi di tutti, una battaglia antica quanto l'universo si sta consumando: se vuoi prenderne parte... non ti resta che iniziare a giocare!







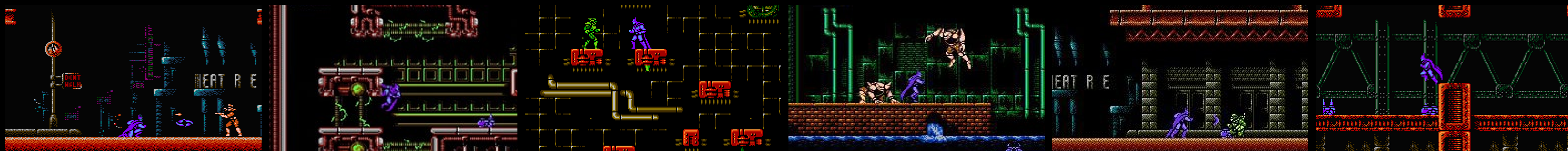


BATMAN

RECENSIONE completa

Cesare Arietti



Il **Cavaliere Oscuro è sempre riuscito** a far parlare di sé nei videogiochi. E **Sunsoft**, nel 1989, riuscì ad essere una delle poche **Software House** in grado di meritare la classificazione massima di **Nintendo** per questo **action platform** intitolato semplicemente **Batman** e semplicemente perfetto. Furono scelte ambientazioni cupe, appena tratteggiate, con tinte dissocianti che emergevano dalla penombra. Il concept era essenziale: per fermare **Jocker**, avevamo il compito di attraversare numerosi livelli composti da **stage**, utilizzando come armi un boomerang, un lanciarazzi, degli shuriken tripli e una scarica di sani vecchi pugni. Non solo, **Batman** questa volta poteva per un istante aggrapparsi alle pareti per poi saltare nella direzione opposta, permettendo di scalare intere sezioni verticali. E il **gameplay** non faceva sconti a nessuno: per completare ogni area occorreva abbattere ogni nemico, cercando di volta in volta la strategia migliore per evitare danni. I boss erano epici: dai super nemici alle stanze colme di armi, apprendere come sconfiggerli poteva richiedere molto, molto tempo. E all'epoca questo era ancora un pregio. Se poi teniamo conto che il gioco includeva cinematiche a **8 bit** e una colonna sonora grandiosa, allora non ci possiamo stupire se poi fu ritenuto un capolavoro universale. Sicuramente uno dei migliori titoli mai apparsi su **NES** e una pietra miliare dei videogiochi. Sappiatelo.

